

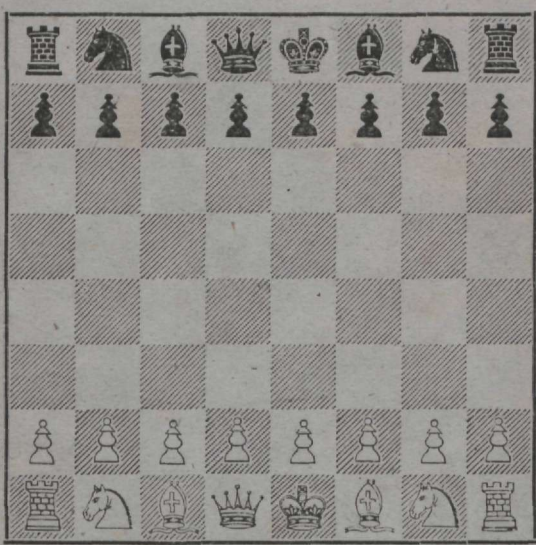
~~7418~~

34
4.

Male-õpetus.

Eestistanud ja wäljaannud

A. Grenzstein.



Tartus.

Wäljaandja trükk ja kulu.

1883.

Sind 15 kop.

I418

Male-õpetus.

Kirjutanud

A. Grenzstein.

Olewikust ära trükitud.



Tartus.

Wäljaandja trükk ja kulu.

1883.

Enfuri poolest lubatud. — Tallinnas, 10. Detsembril 1883.

ENSV TA
Kirjandusmuuseumi
Arhiivraamatukogu

53487

Juhkawa.

Esimene jagu.

Algusõpetused.

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| § 1. Nimeseletus. | 20. Juhatus ratsamehele. |
| 2. Male väärtus. | 21. Juhatus soldatile. |
| 3. Malelaud. | 22. Üleüldised juhatused. |
| 4. Malendid. | 23. Odamehewõrdlus ratsamehega. |
| 5. Malewa ülesjead. | 24. Mängimise seadused. |
| 6. Malendite kirjeldus. | 25. Efsituste parandamine. |
| 7. Malendite iseäralised nimed. | 26. Wäwi walimine. |
| 8. Malendite kõnna. | 27. Efsime se jammu õigus. |
| 9. Lõõmine. | 28. Efslik esimene samm. |
| 10. Tuleandmine. | 29. Kaks jammu järestiku. |
| 11. Tulest päästmine. | 30. Malendite puutumine. |
| 12. Wõit ja wõitlemise siht. | 31. Efslijed sammud. |
| 13. Wiik. | 32. Efslik tuleandmine. |
| 14. Wanterbus. | 33. Karistamise õigus. |
| 15. Malendite kangus. | 34. 50 jammu lugemine. |
| 16. Juhatus funingale. | 35. Mängimise katki-jätmine. |
| 17. Juhatus lipule. | 36. Erapooletu. |
| 18. Juhatus wantrile. | 37. Üleüldised eeskirjad. |
| 19. Juhatus odamehele. | 38. Kahi-mäng. |

Teine jagu.

Mängimine.

Mäng.
Lõpufõna.

Zubehör

Zubehör

Zubehör

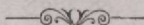
<p>20. Zubehör kastenbesch. 21. Zubehör kastenbesch. 22. Kleiderbesch. zubeh. 23. Dampfbesch. kastenbesch. 24. Wäschebesch. kastenbesch. 25. Kleiderbesch. kastenbesch. 26. Wäschebesch. kastenbesch. 27. Kleiderbesch. kastenbesch. 28. Kleiderbesch. kastenbesch. 29. Kleiderbesch. kastenbesch. 30. Kleiderbesch. kastenbesch. 31. Kleiderbesch. kastenbesch. 32. Kleiderbesch. kastenbesch. 33. Kleiderbesch. kastenbesch. 34. Kleiderbesch. kastenbesch. 35. Kleiderbesch. kastenbesch. 36. Kleiderbesch. kastenbesch. 37. Kleiderbesch. kastenbesch. 38. Kleiderbesch. kastenbesch.</p>	<p>1. Kleiderbesch. 2. Kleiderbesch. 3. Kleiderbesch. 4. Kleiderbesch. 5. Kleiderbesch. 6. Kleiderbesch. 7. Kleiderbesch. 8. Kleiderbesch. 9. Kleiderbesch. 10. Kleiderbesch. 11. Kleiderbesch. 12. Kleiderbesch. 13. Kleiderbesch. 14. Kleiderbesch. 15. Kleiderbesch. 16. Kleiderbesch. 17. Kleiderbesch. 18. Kleiderbesch. 19. Kleiderbesch.</p>
---	---

Zubehör

Zubehör

Zubehör

Siimene jagu.



Algusõpetused.

§ 1. Nimeseletus.

Sõna **male** tuleb sõnast **m a l e w a**, millega Gesticlased ennemuiste oma sõawäge tähendasivad. Meie paneme kuulsale sõamängule, mida schachiks kutsutakse, male nimeks. **Malew** tähendab terwet sõawäge ühtekokku, **malend** igat üksikut sõdameest ja **maletama** malet mängima.

§ 2. Male wäärtus.

Male seisab kõikidest mängudest kõige kõrgemal järjel. Hoolas ettearwamine ja teraw mõtlemine on males wõidutooja, kuna tõistes mängudes juhtumine enam ehk vähem walitsemas on. Et maletamine terawat mõtlemist nõuab, siis harib ta ka mõtlemist õige osawaste. Kuulsad maletajad on ikka ka tublid mõtlejad olnud. — Maletamine tähendab wõitlemist sõawäljal. Teda toimetawad kaks inimest malenditega malelaua pääl. Oma kindlate seaduste pärast ei sünnita tema tüli.

§ 3. Malelaud.

Malelaud on puust, papist ehk paberist tehtud laud, umbes 12 tolli pikk ja niisama lai. Tema wäli

on 64 **ruundusse** jaotatud. ($8 \times 8 = 64$.) Ruudud on vahetusi valged ja mustad (ehk punased). Neid tähendatakse tähtedega ja arvudega järgmisel viisil:

a8	b8	d8	e8	g8	h8	i8	k8
a7	b7	d7	e7	g7	h7	i7	k7
a6	b6	d6	e6	g6	h6	i6	k6
a5	b5	d5	e5	g5	h5	i5	k5
a4	b4	d4	e4	g4	h4	i4	k4
a3	b3	d3	e3	g3	h3	i3	k3
a2	b2	d2	e2	g2	h2	i2	k2
a1	b1	d1	e1	g1	h1	i1	k1

Ristread kutsume meie **rentteedeks**, püstread **rongteedeks**, põikread **põikteedeks**. Nii on a1, b1, d1, e1, g1, h1, i1 ja k1 esimene renttee, a2, b2, d2, e2 jne teine renttee, a3, b3, d3 jne kolmas renttee *z.*; a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7 ja a8 on a-rongtee, b1, b2, b3, b4—b8 b-rongtee, d1, d2—d8 d-rongtee *z.* Põiktee on: a7, b8; a6, b7, d8; a5, b6, d7, e8, *z. z.* ning: a2, b1; a3, b2, d1; a4, b3, d2 *z. z.* a8, b7, d6, e5, g4, h3, i2, k1 on **valge maantee**, a1, b2, d3—k8 **must maantee**. Esimene rent (a1, b1, d1—k1) ja kaheksandas rent (a8, b8, d8—k8) on **kaufid**, a-rongteed (a1, a2—a8) ning

k-rongteed (k1, k2—k8) nimetame ka ääreteedeks. e4 ja g4 (e5 ja g5) on keskruundud. — Noor male sõber otfigu need teed ja ruudud malelaua päält ülesse ja pidagu nad meeles. See ei ole õppijal raske, aga mängijal on ta väga kasulik.

Malelaud seisab kahe mängija wahel, ja nimelt nii, et kumbagil alumine paremal pool seisaw nurgaruut walge on.

§ 4. Malendid.

Kumbagil mängijal on oma 16 malendit, nimelt:

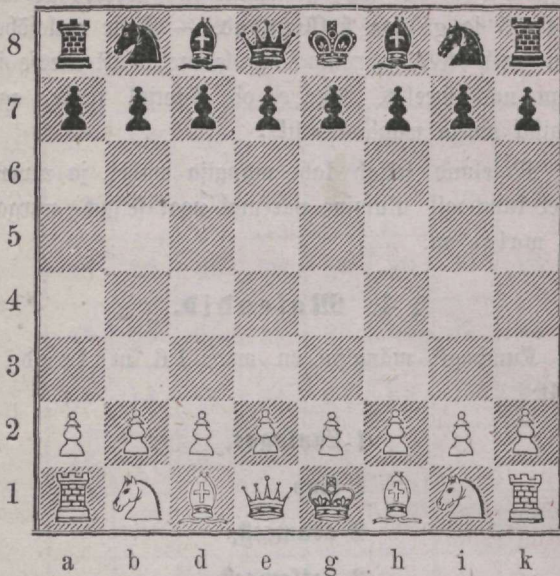
- 1 kuningas,
- 1 lipp,
- 2 odameest,
- 2 ratsameest
- 2 wankrit ja
- 8 soldatit.

Ühe mängija malendid on walgeid (kollakad), teise omad mustad. Sellejärele on wõiduplatstil üks walge ja teine must malew (sõawägi). Lühiduse pärast saawad malendid oma esimeste tähtedega tähendatud: k kuningas, l lipp, o odamees, r ratsamees, w wanker ja s soldat.

§ 5. Malewa ülessead.

Wõitlemise hakatusel saawad malewad järgmisel korral ülesse seatud:

Must malew.



Walge malew.

Nii on kumbagis malewas nurga pääl wanfer, wanfri kõrwal ratsamees, siis odamees, siis (walges malewas) kuningas, siis lipp ja seejärel jällegi odamees, ratsamees ja wanfer. Walge kuningas seisab mustas, must kuningas walges ruudus. Lipp armastab oma wärwi: walge lipp on walges, must mustas ruudus. Soldatid seisawad nende ees-rendi pääl rinnas.

§ 6. Malendite kirjeldus.

Malendid on puust, luust, metallist *rc.* treitud pulgakesed, umbes $1\frac{1}{2}$ — $2\frac{1}{2}$ tolli pikad ja $\frac{1}{2}$ — $\frac{3}{4}$ tolli risti läbi mööta jämedad. Tga treial võib neid

1. Kuningas on kõige pikem malend, kellel kroonifarnane päänine ots on. Kirjas on tema asemel ainult kroon.

2. Lipp on kuningast weidi lühem ja ilma kroonita. Toredas malewas peaks tall lipp otsas olema, mille pääle kuninganna kroon maalitud. Kirjas on tema asemel ainult see kuninganna kroon (wiie pika haruga).

3. Odamees on lipust lühem ja peenem ja hoiab toredas malewas oda pää kõrwal püsti. Kirjas on tema fuju tõistfugune, nagu ülewal näha.

4. Ratsamees on alt odamehe farnane. Päääl on tall hobuse pää ühes kaelaga otsas. Kirjas on ainult hobuse pää tema täheks.

5. Wanker on suurtüki kandja. Temal on torn rattil ja tornis suurtükk. Et tornil neli akent sees, siis wõib nellja küllge tuld anda. Malelaua pääl on ainult torn aset leidnud, kuna rattad maha jäänud. Ka kirjas on ainult torn wankri asemel.

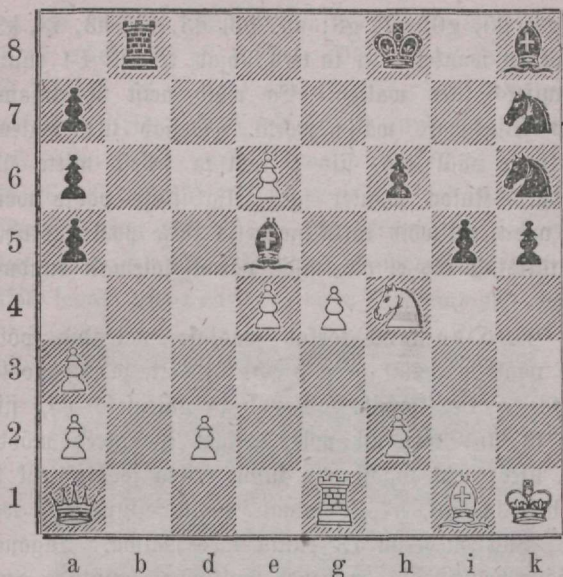
6. Soldat on kõige wähem malend. Kirjas on tema fuju täieste näha.

§ 7. Malendite iseäralised nimed.

Malew langeb kahte jalku, nimelt ohwitseerideks ja soldatiteks. Ohwitseerid on need malendid, kes ülesseadmise juures kantjil seisawad. Need on kuningas, lipp, odamehed, ratsamehed ja wankrid. Kuningas, lipp ja wankrid on ülemad ohwitseerid, odamehed ja ratsamehed alamad ohwitseerid. Kuninga treida. Hädaforral wõib neid hagar malesõber ka ifegi noaga wälja jäpendada (nikerdada). Üleüldse on neid ainult kuut feltfi.

odamees, kuninga ratsamees ja kuninga wanker seisawad järestiku kuninga kõrwal, **lipu odamees, lipu ratsamees ja lipu wanker** seisawad lipu kõrwal rendis.

Igal ohwitseeril on oma soldat, keda tema nime järele kutsutakse ja kes tema ees seisab. Sellejärele on meil **kuninga soldat, lipu soldat, odamehe soldat, ratsamehe soldat ja wankri soldat**. Mis kuninga odamehe soldat, kuninga ratsamehe soldat jne tähendab, on iseenesest selge. Kuninga ja lipu soldatid nimetatakse ühe sõnaga **kesksoldatiteks**, tõisi soldatid kokku **tiivsoldatiteks** ja wankrite soldatid ka **ääresoldatiteks**. Suhtuwad kaks ehk kolm ühe wärwiliist soldatit wõideldes üksteise selja taga ühe rongtee pääle, siis on nad **kakksoldatid** ja **kolmiksoldatid**. **Wabasoldat** on soldat, kes wastase kantši wõib sammuda, ilma et teda omad ehk wõerad soldatid wõiksiwad eksitada. **Sahutatud** on üks soldat, kui ta enesele oma malewa soldatitest enam warju ei wõi saada. On ta tõistest ligikonna soldatitest nii maha jäänud, et ta neile enam järele ei saa, ilma et ta waenuliste soldatite küüsi langeks, siis on ta **maha jäänud soldat**. Seisawad kaks soldatit kesruutudes (e4, g4), siis on nad **keskruutusoldatid**. Nii on siin malelaual



a2 ja a3 kaksiksoldatid, a5, a6 ja a7 kolmiksoldatid, e6 ja k5 mabasoldatid, a5 on lahutatud, d2 maha jäänud soldat ning e4 ja g4 keskruudu soldatid.

§ 8. Malendite kõnnak.

Igal malendil on oma kõndimise viis ehk kõnnak, mida ta ei tohi rikkuda. Astumine sünnib vahetusi kahe mängija vahel, ja nimelt. ikka üks samm haaval.

1. Wanter käib ainult rentteesid ja rongteesid mööda. Põikteed ei või ta mitte üht sammu astuda. On tee lahti, siis võib ta igatahes ruudu sisse astuda, mis mindava rent- ehk rongtee pääl on. Seisab wanter näituseks g3 ruudus ja on g-rida ja 3-rida lahti, siis võib ta järgmistesse ruutudesse astuda: g1,

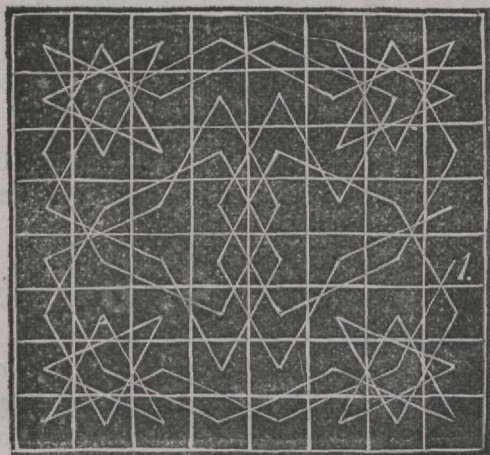
g2, g4, g5, g6, g7, g8; a3, b3, d3, e3, h3, i3, k3. Seega on wanfril, kui ta teed tühjad, terwelt 14 ruutu astumiseks käes walida. Ta võib neist üheainsama uueks seisukohtaks wälja wõtta. Seisab üks malend kuskil tee pääl ees, siis ei tohi ta sellest mitte üle astuda. Kuida wanter iga nelja külje poole võib tuld anda, nii võib ta ka iga nelja külje poole astuda, kui takistust ees ei ole, mida pärast laiemalt tundma õpime.

2. Odamees torfab wastase malendid põik- teede päält paremat ja pahemat kätt ette ja tagapoole. Nii ta ka ise kõnnib. Seisab ta näituseks e5, siis võib ta, kui takistusi pole, walget maanteed mööda edasi ülesse ehk tagasi alla kunni nurka jooksta ehk ka a2, b3, d4, g6, h7, i8 omale uueks seisupaigaks walida. Tall on seega 13 ruutu käes walida. Taganeb ta ääre poole, siis wäheneb walitawate ruutude arv, nagu malelaualt kerge näha. On odamees ejalgu walges ruudus, siis ei saa ta mitte musta ruudu pääle, kuna musta ruudu odamees musta ruutudega peab rahul olema. Tõistest malenditest ei wõi ta üle astuda.

3. Lipp võib niihästi wanfri kui ka odamehe teest mööda marsida. Seisab ta näituseks e5, siis on tall, kui teed wabad, terwelt 27 uut ruutu käes walida, millesse ta tohib astuda, nimelt: 5-rida, e-rida, walge maantee ja põiktee a2, b3, d4, g6, h7, i8. Liigub ta malewälja äärele, siis wäheneb walitawate ruutude arv 25, 23 ja 21 pääle. Ka temal on tõistest malenditest üleastumine keelatud.

4. Ratsamees hüppab, ja nimelt ristruudu üle edasi põikruudu sisse. On ta seisukoht näituseks

e5, siis võib ta järgmistesse ruutudesse hüpata: (üle e6) g7, (üle g5) h6 ehf h4, (üle e4) g3 ehf d3, (üle d5) b4 ehf b6 ja (üle e6) d7 (ehf g7). Keset vabata malevälja seisest on tall siis 8 ruutu hüppamiseks käes. Kui tema enese kõrgal ruutudes (d4, e4, g4, g5, g6, e6, d6, d5) tõised malendid seisavad, siis ei efsita see tema astumist: ta hüppab neist üle uue ruudu sisse. Tema kunstilisest kõnnakust saavad väga mitmesugused kenad hüppeasted, nagu järgmine pilt näitab:



Siiu on ta 1 juurest oma käiki alanud ja igasse ruutu hüpanud, nii et ta tee kena kaju järele jätab.

5. Kuningas võib, kui ruudud tühjad, ainult enese ümber seisvatesse ruutudesse astuda. Kesipaigas on tall nii 8, ääres 5 ja nurgas ainult 3 ruutu valida.

6. Soldat astub ainult kohe edasi. Esi meesel korral võib ta kaks sammast astuda, pärast ikka ainult üks samm haavalt. Jõuab ta waenlase kantsi (8-rida)

marssida, siis võib ta enesele igatahes ohwitseeri õiguse saada. Ta võib siis näituseks lipuks muutuda, kui ka ta oma malema lipp alles wõiduplatstil on.

Kõik ruudud ühtekokku, millede fisje malend võib astuda, on malendi **astekond**.

§ 9. Löömine.

Wõideldes jaamad wastase malendid **löödud** ja sõawäljalt ära nopitud, mis wastast nõrgendab ja teda wiimati wõitu kautama sunnib. Iga malend võib pääle kuningaga wõõrast malendit löüa, iga malend võib, pääle kuningaga, wõõralt malendilt löödud saada. Lüües astub lööja malend löödud malendi asemele, kes malelaualt ära wõetakse. Löömine sünnib sell wiisil, kuidas astutakse: kuhu malendil luba astuda, jäält on tall ka luba wõõrast malendit eest maha löüa. Kõik ruudud ühtekokku, milledest malend wõõraid malendid võib löüa, on tema **löögikond**.

Kuningas võib seega igat wõõrast malendit, kes tema astekonnas on, ära löüa, kui ta ise lüües tulesse ei astu. Oleks ta löödud malendi asemel seisest tules, s. o. võiks ta jelles ruudus ise waenlase poolt löödud saada, siis ei tohi ta mitte löüa. Kuningas ei tohi üleüldse, ei lüües ega wabalt astudes, tulesse minna. Tõistel on see luba.

Lipp, odamehed, ratsamehed ja wanke-rid lööwad just nii kui nad astuwad. Kuhu neil luba astuda, jäält on neil ka luba waenlast eest maha löüa. Wanke annab igast neljast afnast tuld, odamees tormab põiki paremale ja pahemale poole edasi ehk, ennast ümber pöördes, tagasi, just nii kuidas oda kõige parem waenlasele wastu on hoida.

Soldatid ei löö mitte nii kuidagi nad astuvad. Neil on kumbagis käes mõõk ja löövad, otse edasi astudes, kahele poole põiki edasi. Seisab näituseks walge soldat e3 ruudus ja on temal d4 ja g4 ruutudes wõõrad malendid, siis võib tema kas e4 astuda ehk ühe tähendatud wastastest ära lüüa, s. o. nende asemele astuda ja neid malewäljalt ära saata.

Kui soldat esimesel korral kaks samm astub ja waenulise soldati kõrwa le tuleb seisma, siis võib waenuline soldat tema kõrvalt põiki tema taga selja astuda ja ta malelaualt ära wisata. Seda kutsume **möödamannes löömiseks**. Näitus: Walge soldat astub e2 ruudust e4 ruudu sisse ja must soldat seisab g4 (ehk d4) ruudus. Siis astub must soldat tema taga selja e3 ruudu sisse ja wisab tormilise walge soldati wõiduwäljalt ära. Must soldat peab seda aga wiibimata tegema, nimelt kohe järgmisel astumisel. Muudu on ta möödamannes löömise õiguse kautanud.

Wängijad ei ole mitte sunnitud lööma. Tahab ta wõõrast malendit lüüa, siis võib ta seda teha, kui wõõras ta löögikonnas seisab. Ei arma ta löömist kasuliseks, siis võib ta talle ka armu anda.

§ 10. Tule-andmine.

Kuningat ei tohi mitte tõiste malendite wiisi lüüa. Tema majasteet ei luba seda. Sellepärast ei tohi tema ise ka mitte wastase löögikonna sisse minna, kus ta wõõras tules seisaks, s. o. kust teda lüüa wõiks. Sga astumise juures, millede läbi wõõras kuningas meie löögikonna sisse tuleb, peame kuuldawalt hüüdma: „Tuld kuningale!“ Wastane peab siis oma ku-

ninga järgmise sammude läbi tulest päästma. Annab üks malend ühekorraga kabele wastasele tuld, siis nimetatakse seda **harktuleks**. Pääseb üks, peab tõine langema. Seda tuld, mis ühe malendi äraminemise läbi sünnitatakse, nimetame **salatuleks**. Siin lähed warjaja malend eest ära ja tema tagast käib tuli wastase pääle. On kuningas oma malenditest nii ümber piiratud, et ta ühtegi sammude ei wõi astuda, ja annab talle siis wõõras ratsamees tuld, siis on ta **ummistuses**.

§ II. Tulest päästmine.

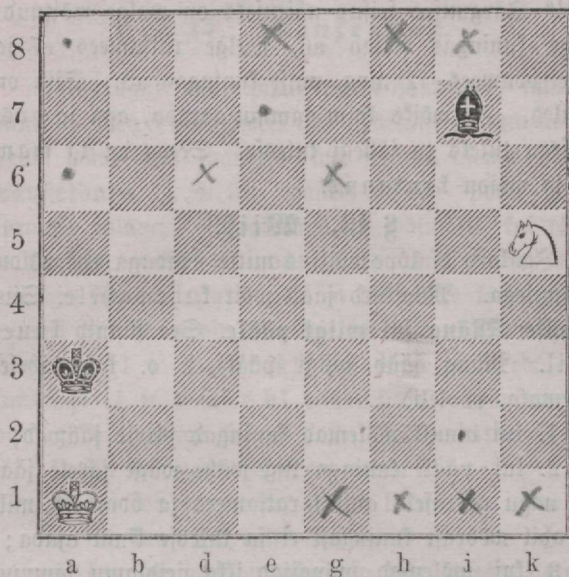
Kuningast wõib kolmel wiisil tulest päästa, nimelt **lõõmise**, **warjamise** ehk **astumise** läbi.

1. Tule-andja malend saab ise löödud ja seega tuli kautatud.

2. Kuningast warjatakse seega tule eest, et tule-andja ja kuninga wahel üks malend tõmmatakse. Annab ratsamees tuld, siis ei wõi warjata, sest tema hüppab tõistest malenditest üle.

3. Kuningas astub ise ühe sammude, millega ta tulest walja saab.

Näitused: Malelaua seisab walge kuningas a1, must kuningas a3, walge ratsamees k5 ja must odamees i7 ruudus. Walge peab oma kuningast päästma. Ta lööb 1. ratsamehega k5 odamehe i7 ära, ehk ta warjab 2. oma kuningast tule eest seega, et oma ratsamehe h6 ruudu sisse tõmbab, ehk ta kuningas astub 3. ise kõrwalsewa b1 ruudu sisse. Misjugune päästmine koagil korral kõige kasulikum, seda peab igakordne malewa seis õpetama.



§ 12. Wõit ja wõitlemise siht.

On wõdras kuningas nii tulesse actud, et ta enam ühtki sammuga ei wõi astuda, ilma et ta tules oleks, siis on tuleandja wõitnud. Kui palju sõjawäge weel kumbagil järele jäänud, selle pääle ei tule waadata. Kelle kuningas tulesse jääb, see on wõidu kautanud.

Selleparast on wõitlemise ainus siht wastase kinga tulesse kinnipanemine. Osaw mängija wõib kehwa wastase kinga kolme sammuga tulesse kinni panna ja seega wõita. Wõitja hüüab wiimse sammuga juures, millega ta wõidab: „Tuld ja

wõit!" Järgmises seisus näituseks on walge wõitnud: Walge kuningas seisab a6, walge ratsamees e7 ja walge odamees i2 ning must kuningas a8. Siin on ta tules. Ta wõiks kolm sammastuda, aga iga astumisega tuleks ta jällegi tulesse. Seega on ta wangi ja wõidu kautanud.

§ 13. Wiif.

Igaford ei löpe wõitlus mitte wõiduga ehk wõidu kautamisega. Mõnikord jääb wõit kahewahele. Siis üteldakse: **Mäng jäi wiigi pääle.** See sünnib kuuel wiisil. Mäng jääb wiigi pääle, s. o. kahewahele, lõppemata, pooleli,

1. kui ainult mõlemad kuningad järele jääwad;
2. kui pääle kuninga liig wähe wäge järele jäänud, nagu näituseks ainult ratsamees ja odamees, milde abil wõõrast kuningast ei ja tulesse kinni ajada;
3. kui mõlemad mängijad ifka neidsamu sammusid astuwad;

4. kui üks mängija **igawest tuld** teeb, s. o. wahetusi fford ühelt, fford teiselt poolt wõõrale kuningale tuld annab ja teda sünnib edasi tagasi kake ruudu sees kaima, kuna tõised ruudud **k i n n i** on;

5. kui ühel mängijal küll tarwilist jõudu on, aga mahatehtud 100 sammuga wõita ei mõista;

6. kui üks kuningas **suitsu** sisse aetakse. Suitsu sees on kuningas süis, kui ta muud sammast ei wõi astuda kui ifka tulesse, kuna ta ife enne astumist tule eest **w a r j u s** on. Must on näituseks järgmisel seisul suitsus: Walge : kuningas d6, lipp g6, wanfer i8; must: kuningas e8, ratsamees h8.

§ 14. Wanferdus.

Kuningas võib pääle nende sammude, mis § 8 punkt 5 üles antud, weel ühe iseäralise sammu astuda. Tema võib igas mängus ühe sammu asemel ükstord **wanerdada**, s. o. üle wantri tõisele poole wantri kõrwale minna. Wanferdus on võimalik, kui wantri ja kuningas wahel tiihi on. Siis tõmmatakse wanter kuningas kõrwale ruudu sisse ja tõstetakse kuningas üle wantri tõisele poole wantri kõrwale. On näituseks kuningas g1 ja wanter k1, siis tuleb wanterduse läbi kuningas i1 ja wanter h1 ruudu sisse. Wanterdamine on sagedaste wäga kasulik. Ta ei ole mitte lubatud

1. kui kuningas juba on astunud,
2. kui kohane wanter ju on liikunud,
3. kui kuningas tules seisab,
4. kui kuningas wanterduse läbi tulesse astuks,
5. kui kuningas ühest ruudust üle läheks, mis wõõras tules seisab.

Sellewastu on wanterdamine lubatud, kui wanter tules seisab ehk kui wanter wõõrast tulest läbi läheks.

§ 15. Malendite kanguš.

Kuida sõawäe juhataja oma sõdameeste kangušt peab tundma, et siis waenlasele wõiks mõjuwalt wastu astuda, hädaõrral nõrgemaid kangušmate asemel ohwerdada jne, nii on ka malemängijal malendite kangušt tarwis teada, et oma wastasega wõiks kasuliste ümber käia.

Malendite kangušt võib nende löögikonna juurusest tunda. Mida suurem malendi löögikond, seda

juurem ta kängus. Nimetame meie ühe aste ü h e k s j ö u u k s , siis on, kui malendite seis asja ei rifu,

lipul	27	jõudu,
wankril	14	"
odamehel	13	"
ratsamehel	8	"
kuningal	8	"
soldatil	2	"

See määrus (wõrdlemine ükskõige wastu) saab aga kõnnaku ja wõitluse läbi mitmeti m u u d e t u d. Mii teeb ratsamehe kõnnak, ta hüppamine üle tõiste malendite, tema umbes niifama kangeks kui odamees. Lipu ja ratsamehe kängus alaneb wõitluse lõpu ligidal, wankri ja soldati kängus kasvab. Wõidu lõpul, kus wähe waenlasti sõawäljal, wõib soldatist kergeste lipp ehk mõni muu ülem ohwitseer saada. Wõidu hakatusel on lipp wististe kängem kui kaks wankrit, lõpul on ta ainult nende kake kängune. Hakatusel ei ole kolmel soldatil mitte niipalju jõudu kui ühel alamal ohwitseeril (s. o. ratsa- ehk odamehel), wõidu lõpul on aga kaks soldatit, sagedaste ka üksainus soldat, enam wäärt kui üks alam ohwitseer. Üleüldse on igal tegewal malendil juurem kängus kui seiswal ehk koguni kinnisel.

Päale selle muudab ka malewa seisuford iga üksiku malendi kängust. Sagedaste juhtub, et odamees osawam on kui wanker. Mõnikord on koguni ratsamees lipusiki parem.

Wiimaks kasvab ja kahaneb iga üksiku malendi kängus mängija osawusega tema pruukimises. Oskab üks mängija näituseks ratsamehega hästi hüpata, kuna

ta wastasel hüppeaste pilt mitte selgeste stmade ees ei seis, siis kaswab tema ratsameeste kangus juurel möödul.

§ 16. Juhatus kuningale.

Terwe waemuline malew tikub kuninga kallale. Mõistab ta kuninga tulesse kinni ajada, siis on tall wõit käes. Sellepärast on kuninga e si m e n e käsk: Soia enna st tule eest nagu tule eest! Wõeraste malendite pääle tungimine seisab kuningal alles t õ i s e s käsus.

Kuninga hoidmises on wanferdamine sisse seatud. Wanferdus on mõnikord nii kasulik, et ta ühe korraga wõidu nähtawale toob. Mitmes wõitlemise hakatuses teeb tema wõitmise ja langemise üle otsust.

Üleüldse on warane wanferdus kasulik, sest siis wõiwad wanfrid aegjaste ette astuda. Aga siis teab juba ka wastane, kuhu ta oma päätule juhatab. On mõlemad külled lahti, siis on tarwis sinna külge wanferdada, kuhu wastasel raskem tuld anda, kus ta soldatid mitte kaugele ette ei ole jõudnud ega kokku kogutud. Enamiste on tulusam lühikese külle poole wanferdada, mis ka kergem toimetada, sest et siit ainult kaks alamast ohwitseeri wahelt ära saata on, kuna pikemal küljel pääle nende ka lipp wanferdust wiivitab.

On wanferdus mööda ja kuningas seega kindlamsse kantse warju saadetud, siis wõib kõiki malendid wastase kuninga wastu sõtta wiia. Et wanferdus kasulik on, siis on tarwis katjuda wastase wanferdust

ära keelata. On ta wanferdanud, siis on teda tarwis fundida oma soldatid ette ajama, et ta kuningale kergemine wõiks tuld anda.

Uegi on mõista, et wanferdamine mitte i g a = k o r d kasu ei too. On ka kordi, kus wanferdus nõrgestab. Sagedaste tuleb wanferdus kõrwale jätta ja kuningaga astuda, iseäranis h2, kus kuningal julgem seisukoht kui il.

Iseäranis on h a r k t u l e eest hoida, mille sees kuningas ja lipp seisawad. Kuningas peab temast saama päästetud; lipp peab langema. Niisama kardetaw on s a l a t u l i, mis ühe ettewaatmata astega wõib kõige waprana ohwitseeri pääle langeda.

Peame oma kuningat wõõra tule eest warjama, siis walime warjajaks niisugune malend, kes ühtlast tuleandjat wastast taganema sunnib.

Kuningas saagu wastase ohwitseeride j o o k s u = t e e d e st eemale hoitud, et tall kitsifust ei tuleks.

Senni kui lipud lehwivad, seisku kuningas soldatite warjus.

Niipea kui lipud wõiduplatfilt ära lööbub, peab kuningas hagaraste ette astuma, wastastele soldatitele, kes tema kantsi tungiwad, tuld andma, oma mehi hoidma, oma soldatid kantsi aitama ja wõõra kuninga püüdmises abiks olema. See kuningas, kes tõisele kuningale waremine ligineb, on paremal järjel.

Ilmaaegune tuleandmine on kalli aja wiitmine. Tulel peab ilka mingisugune tagajärg (mõjumine) olema. Kui mängija aga filmapilgul ei tea, mis sugust sõaplaani ette wõtta, ehk mis sugused plaanid

ra wastasel mõttes, siis wõib ta asjata tulega enesele aega muretseada ja wastase plaanisid rikkuda.

Hädakorral aetakse wastane ka igawese tule sisse, et wõitlus wiigi pääle jääks.

§ 17. Juhatus lipule.

Et lipp kõige kangem malend on, siis peame wastast tema kangust tunda lastma, aga peame ühtlasi ka tema elu eest hoolt kandma. Ta jookstused saagu aegjaste priiks tehtud, et tema tuld wastase malendi pääle sihtida; aga mängu algusel ei ole mitte kasulik temaga kaugele ette astuda, sest et ta jäält kergeste wõib saada tagasi kihutatud ehk mõnikord koguni kimbatusse sisse aetud. Wõõrasse malewasse mingi lipp ainult siis, kui ta julge on, et talle tee tagast mitte kinni ei panda, mis iseäranis wõõralt lipult tuleb karta. Wõõra lipu wastu wõime mitmed soldatid ja ka mõne ohwitseeri ohwerdada.

Enamiste on see kasulik, kui tõiste ohwitseeridega wõitluse hakatusel wastase kallale tungitakse, kuna lipp seisma jääb ja wiimaks pääpaugu annab. Lipp katjugu hartuld anda.

Lipu warjus wõib kergeste soldatid kantsi wiia, kui wõõrast wäge palju ees ei ole. Temaga wõib ka wastase kuningale nii palju tuld anda, et wastane alalises tules oma sõaplaanid ära rikub ja meie plaanidest hääd aru ei saa.

Et lipp umbes kahe wantri kangune on, siis wõib teda mõnikord kahe wastase wantri wastu **wahetada**, s. o. kaks wõõrast wantrit lüüa ja teda selle-

juures ohwerdada. Kui paremat nõuu ei ole, siis peab ta ka wõõra lipu wastu saama wahetatud, s. o. wõõras lipp temaga löödud ja tema ise ühtlasi kaustatud. Ilma tungiwa hädata aga ärgu keegi oma lippu ära andku, ject lipuga kaub palju wõitluse kenadust.

Mängu hakatuselt keskajani seisab lipp wäga hästi oma koha pääl ehk ka d2 wdi b3. Mõne mängu juures läheb ta aegjaste k4.

§ 18. Juhatus wanfrile.

Senni kui wanfrid nurgas seisawad, ei ole neil fuurt wõimu. Ofaw maletaja katjub oma wanfrite astekonda aegjaste juurendada, mis feeläbi fergeste sünnib, et ta wanfri soldatid laks sammudest tõstata ja siis wanfrid 3-renttee pääle ajab. Ei lähe see korda, siis muretseb ta wähemalt selle eest, et tall oma wanfrite päästmiseks paar ruutu lahti seisakšiwad.

Wanfritel on iseäranis tähele panna:

1. Nad waligu enestele lahtised teed seijukohadeks, kust nad wõimalikult juure löögikonna üle wõiwad walitseda.

2. Nad seisiku ühe tee pääl, et nad ükstõist warjaksiwad.

3. Pareim on wanter wanfri wastu wahetada, ennegu wastase wanfrile lahtine tee walitseniseks kätte anda.

4. Keset mängu katjugu nad e- ja g-rongtee pääle saada ja jääd nii seisata, et nad ükstõise löögikonda ei wähenda.

5. Soldatid katsugu nad, nende tagaselja seisest, kantsi jaata.

6. Wõõrast üksikut wantrit võib seega pääl-tungimisest jagedaste eemale hoida, kui oma kuninga tema jooksjutee kõrwa paneme.

7. Wõõrast wantrit võib oma wantriga seeläbi takistada, et oma wantri oma wiimsete sõdatite rendi pääl peame.

8. Wõõrast malewat võib seeläbi kimbutada, et meie oma wantri ta kantsi ette 7-renttee pääle paneme.

9. Seisawad kaks wantrit nii, et nad üksteist warjavad, ja paneb wastane oma wantri, kes ka wantrist warju saab, nende wahela, siis jäägu löö-mise alustamine wastase hoolde, et siis waba tee meie kätte jääks.

10. Mängu lõpul katsu wantriga wõõrast kunin-gast ta sõdatitest lahus hoida.

§ 19. Suhatuõ odamehele.

Kuninga odamees astub mängu hakatuses kõige paremine d4 ruutu, kust ta h7 ruudu wõõra kuninga ees tules peab ja ka wastase lipu sõdatit e5 ruudu sisse ei lasse tulla. Wanterdas wastane kuninga külge, siis mingi ta e3, et h7 tulesse panna, mis wõõra kuninga jalgade ees seisab.

Lipu odamees on efiotsja hää kaitseja wõõra kuninga odamehe wastu. Kui wiimne d5 astub, siis võib tema g3 astuda, kui see ruut warjatud on.

Wäga mõjuvalt wõib mõlema odamehega seltsis wastase pääle tungida, kui meie nende tule sinna juhatame, kuhu wastase kuningas wanerdas. Sellepärast ei ole mitte kasulik, kui odamees ratsamehe wastu ära wahetatakse.

On wastasel meist enam soldatid, siis katsume oma odamehi alal hoida, sest et nendega wõõra soldatite kantsi tungimist wõime tagasi hoida. On meil enam soldatid, siis tarwis wastase odamehi meie omadega ära wahetada (löömise läbi kõik ära jaata), et meie oma soldatitega kergemine tema kantsi wõikšine tungida.

§ 20. Juhatus ratsamehele.

Ratsamees on sellepärast kardetaw, et ta tõistest malenditest üle hüppab. Sellepärast alaneb tema wäärtus malendite arwuga, j. o. wähenewad malendid, siis wäheneb ühtlasi ka ratsamehe wäärtus. Kuninga ratsamees hüppab kasuga h3 ja g5 (ehk i5), et siis ruutudele h7 ja k7 tuld anda. Kärretest wõib teda wõõras odamees kergeste lüüa.

Et ratsamees mõlemate wärwide pääle saab ja tõistest malenditest üle hüppata wõib, siis on tarwis teda aegsaste wõitlusele wiia.

Ratsamehega on kõige parem hartuld anda. Kes ratsamehe kõnnakut (hüppeastet) hästi tunneb, wõib sellest palju kasu saada. Wastane katsugu tema ratsamehi siis ära lüüa. Kaks ratsameest wõiwad üheskoos wastasele wäga kurja tuld teha. Nad katsugu siis nii astuda, et nad üksteist warjawad.

Wäga tulus on üks ratsamees wõõras malewas,

kui teda soldat warjab. Mängu lõpul võib temaga wõõraid soldatid ära noppida, aga nende kantsi tungimist ei saa temaga mitte kergeste keelata.

§ 21. Juhatus soldatile.

Keskisoldatid on ääresoldatitest kõwemad, sellepärast on nemad ka kallimad. Kuninga ja lipu soldatid wõiwad esiotja keskruutude (e4 ja g4) sisse minna, et wõõra malendite teesid kinni pidada, kui nad tahawad edasi tungida. Tseäraniis saagu kuninga soldat hoitud ja wõõra kuningaga oma piütud. Kuninga külle pääl on kaks soldatid, kes põikteel seisest ükstõist warjavad, wäga kasulikud. Kuninga odamehe soldat saagu oma koha pääl hoitud, et wõõras lipp meie kuningale ei wõiks tuld anda. Tiijasoldatid jäägu esiotja seisma, et kuningal nende taga tulewarju oleks. Nende tagaselja on hää wanferdada. On wastane wanferdanud, siis astugu tema ees seiswad meie soldatid talle ligemale.

Kassikisoldatid on nõrgemad kui põiktee soldatid, sest esimesed ei warja ükstõist, kuna tõised ligistikus seisest jeda teewad.

Sagedaste võib üht soldatit kasuga ohwerdada, kui feeläbi mõni ohwitseer tarwilise jookstutee lahti saab.

Soldati kõige suurem ülesanne on kantsi tungimine, mis teda kõige ülemaks ohwitseeriks võib teha.

§ 22. Üleüldised juhatused.

Kergemaks meelespidamiseks paneme meie weel mõned üleüldised juhatused ülesse, mis maletajal kasulikud on. Need on järgmised:

1. Mängi ikka mingisuguse plaani järele.

2. Mis ja oma malewale tunned kasulise olewat, jeda püüa. Wastasel katsu jeda rikkuda. (Kuri juhtmöte!)

3. Uuri wastase plaan wälja ja katsu teda murja ajada.

4. Waata, kust su wastane nõrk, ja tarwita jeda nõrkust oma malewa kasuks.

5. Kui wastane enne astumist kawa mõtleb, siis ära jina jenni laiskle, waid tee enesele häid plaanijid.

6. Ära lae ennast ühegi kõnest eksitada.

7. Ära oma wastasele astumiseega, mille pärast pead tagasi wõtma, aega anna mõtteid teuks muuta.

8. Ära looda juhtumise pääle, waid arwa, et su wastane ikka kõige paremad sammud astub.

9. Iseäranis pane iga astumise juures tähele:

a) On mõni malend tules, et teda päästa?

b) Kas astum malend ei lähe salatule eest ära?

d) Kas astum malend mitte ise tulesse ei lähe ehk hartuld võimalikuks ei tee?

e) Kas astutaw samm on kõige kasuüsem võimalistest sammudest? Wähest sunnitakse teda koguni tagasi wõtma?

g) Kas kuningale ei wõi tuld anda?

h) Kas mõnda wõõrast ei wõi lüüa?

i) Kas wastasele ei wõi hartuld walmistada?

§ 23. Ratjamehe wõrdlemine odamehega.

Üleüldiselt wõib öelda, et odamees ja ratjamees ühetangused on. Siiski muudab mängija osawus ja

malewa seis seda määrust. Et nende kangust ja nõrkust üksteisega võrrelda, selletarwis paneme järgmised punktid seie ülesse:

a) R a t s a m e e s.

1. Ratsamehel on koguni isefugune kõnnak, mille abil ta iga ruudu sisse võib jaada. Odamees jääb oma tsialguse wärwi pääle.

2. Ratsamees võib kõige kergemine wõõra malewa sisse tungida, sest et ta tõistest üle hüppab.

3 Ratsamees võib wahetuşi musta ja walge ruudu sisse hüpata, mispärašt keegi malend tema eest warjul ei ole.

4. Ratsamees võib mitmele malendile korraga harktulb anda, kuna ta ise tules ei olegi. Kui odamees lipule tulb annab, on ta ise lipu tules. Ratsamees mitte.

5. Ratsamees võib ääresoldati kantsi wiia. Odamees ainult siis, kui tall selle ääre nurgaruudu wärw on.

6. Ratsamees warjab kuningast tule eest mitmelt poolt ja on sellepärašt kasulijem kui mitmed malendid ühtekoſku.

7. Sellewastu ei wõi kuningast ratsamehe tule eest mitte warjata. Ratsamees peab saama löödud ehk kuningas tulesi ära tõmmatud.

8. Ratsamees võib kuninga kergeste ummistulesse panna.

b) O d a m e e s.

1. Odamees annab kaugeſt tulb ja ei lähe ratsamehe wiisſi mitte ise waenlase ligidale.

2. Odamees ja soldat võivad üksteist aidata, nii et soldat odamehe vääriliseks saab. Sellejuures võivad nad üksteisest kaugel olla. Odamees ja soldat võivad kahekesi mõõra wankri wangi nõtta, kui wanker näituseks ääreteel 7. ruudu sees seisab. Ratsamees seda ei või.

3. Odamees võib tagaajamise eest nii kaugele põgeneda, et tagaajamine enam ei maksa, kuna ratsamees osalt ka kuningagi eest ei suuda kergeste põgeneda.

4. Kui odamees kuningast tule eest warjab, siis ta annab enamiste ka tule andjale malendile ise tuld.

5. Odamees võib ratsameest wangistada, kui see näituseks ääreteel seisab. (x k5 o g5.)

6. Kaks odameest võivad mõidu kätte saada, kaks ratsameest mitte.

7. Kaks odameest lipu vastu jätavad mängi wiigi pääle, kaks ratsameest kautavad (ainult üks seisuford välja arvatud).

8. Üks odamees ja üks wanker võivad ühe wankri wasta mõita, aga mitte üks ratsamees ja wanker ühe wankri wasta.

§ 24. Mängimise juhatused.

Iga maletaja peab male seadusi tähele panema. Need on küllalt nii täielised, et tülisunnitajaid waidlusi maletamise juures sugugi ette ei tule. Tahawad maletajad mõnda seadust täiendada ehk muuta, siis peawad nad seda enne mängu hakatust üksteise wahel maha tegema. Pääle nende seaduste ja eeskirjade, mida eelpool ju tundma õppisime, on veel järgmised seadused tähele panna:

§ 25. Ekfituste parandamine.

Ekfitused, mis kogemata sündinud ja pärast välja tulewad, peavad saama ära parandatud. Ekfituse leidjal on õigus nõuda, et ta vastane diendamist peab lubama. Leiab näituseks mängija mängujooksul, et malelaud ehk malendid wõõriti üles seatud saanud, ja tahab ta seda parandada, siis peab vastane sellega rahul olema. Suhtus mängi ajal mõni malend malelaualt maha tõugatud saama ja sai tema äraolemisel edasi mängitud, siis peavad need astunud sammud saama tagasi wõetud ja malend ome endise koha pääle pandud. On see wõimata, sest et ta kohta ei tea leida ehk et astunud sammud ununud, siis tuleb see mäng tühjaks mõista.

§ 26. Wärwi walimine.

Rumba wärwilise malewa kumbgi mängija saab, seda ütleb loos mängu algul. Loosimist wõib kergeste malendite abil toimetada, mida üks nägemata pihku piigistab ja tõine siis enesele oma värwi tähendab. Iga järgmise mängu juures saab wärw wahetatud.

§ 27. Esimese sammu õigus.

Ka seda kinnitab loos, kes esimese sammu peab astuma. Pärast astutakse esimene samm wahetuksi, sellepääle waatamata, kes wõitis. Saab üks mäng tühjaks mõistetud, siis jääb wärw ja esimene samm selle kätte, kelle käes ta tühjaks mõistetud mängu alustusel oli.

§ 28. Etslit esimene samm.

Kui see mängija, kelle kord ei olnud, esimese sammu astus, siis peab see mäng tühja jääma, kui mõlemad mängijad veel mitte kumbgi nelja sammu ei ole astunud. On kumbgi ju neli sammu astunud, siis peab edasi mängitama.

§ 29. Kats sammude järestiku.

Kui mängija astub, kuni ta vastasel kord astuda ali, siis peab ta oma sammu tagasi võtma ja ligemal korral sedasama malendit tõmbama, kui see maleseaduste järele võimalik on.

§ 30. Malendi puutumine.

Mängija tohib malendit ainult siis puutuda, kui ta teda tõstab ehk kohe seab. Viimise toimetuse eel peab ta: „Kohendan“, i. o. *see an kohe*, ehk sarnaselt ütleva. Kui mängija ilma selle sõna ütlemata oma malendit puutub, siis peab ta teda tõstma, kui kord tema käes ja tõstmine maleseaduste järele võimalik. Puutub ta sarnasel viisil oma vastase malendit, siis peab ta teda lööma, kui see võimalik. Ei luba maleseadused löömist mitte, siis peab ta oma kuningast tõstma. Ei ole kuninga tõstmine võimalik, siis jääb ta ilma trahwita. Võtab mängija oma malendi kätte ja vahib nüüd, kuhu teda panna, siis võib ta vastane nõuda, et ta malendi wana koha pääle tagasi paneb, kunni uus ruut valmis waadatud. Käes olnud malend peab aga ikka tõstetud saama, tõi si ei ole siis luba tõsta. Kui üks mängija, kelle käes kord tõsta, enam kui üht oma malenditeft

puutub, ilma, et see wanferduse juures oleks ehk kogemata sünniks, siis võib ta wastane seda malendit tähendada, keda ta peab tõstma. Puutub ta korraga mitmet wastase malendit, siis võib wastane teda sundida üht neist malenditest lööma, kui see maleseaduste järele võimalik on. Ei ole mänguseaduste järele mitte ühtki puudutatud malendit võimalik tõsta ehk lüüa, siis peab ekija oma kuningat tõstma. On ka see mänguseaduste järele võimata, siis on ta karistusest waba.

§ 31. Ekslised sammud.

Kui mängija eksliselt astub, üht malendit seaduse wastu tõstes ehk lüües, siis peab ta wastase soovimise ja walimise järele kas oma malendit uueste õigete tõstma, kui see võimalik, löödud malendit seaduslikult lööma ehk mõnda tõist oma malenditest, keda wastane jaks tähendada, tõmbama. Kui mängimise ajal leitakse, et keegi walfiste astunud, siis peawad kõik järgmised sammud ühes eksiwa sammuga saama tagasi wõetud. On pääle eksiwa sammu kumbgi juba 4 korda astunud, siis peab edasi mängitama. On ekstituseks see, et kuningas tähelepanemata tules seisis, siis on selle kohta tõised seadused.

§ 32. Ekslif tuleandmine.

Kui kuningas ühe sammu läbi tulesse tuleb, ilma et seda üteldakse, ja kui tõine järgmise sammuga oma kuningat tulesse päästab, siis jääwad need sammud. Kui tuld antakse ja kuuldawalt üteldakse, aga wastane seda tähele ei pane, siis ei tohi ta oma kuningast

warjata ega tuleandjat malendit lüüa, waid ta peab oma kuninga tulesst wälja tõmbama. On see wõimata, siis jääb ta karistujeta. Tuleb mängides wälja, et kuningas mõni aeg tules seisnud, siis peawad kõik sammud sest saadik, mill kuningas tulesse jäi, tagasi saama wõetud. Ei ole see enam wõimalik, sest et sammud ära ununud, siis mõistetakse mäng tühjaks.

§ 33. Karistamise õigus.

Mängija wõib oma ekhjat wastast karistada, kui ta tahab. Ei taha ta seda mitte, sest et talle see wahest kasu ei too, siis wõib ta ka karistuse kõrwale jätta. Karistus peab jalamaid ekhituse kannul käima. Puutub pärast ekhitust karistaja õiguse omanik üht malendit, siis kautab ta oma karistamise õiguse. On wastane oma ekslise sammuga teda wõrgitanud üht malendit puutama, siis ei ole tall mitte tarwis seda malendit tõsta, waid ta wõib wõrgitajat ehk ekhitajat trahwida. Peab keegi oma kuningast trahwiks tõmbama, siis ei wõi see trahwisamm mitte wanterdamine olla.

§ 34. 50 sammu lugemine.

Kui näha on, et mängija oma kehwa malewaga enam ei wõi wõita, ja kui ta sellepärast ikka neidsamu sammusid kordab, siis wõib ta wastane asja seega lõpetada, et ta mängi ütleb wiigi pääle jäänud olewat. Ei ole ta sellega rahu, siis astutakse weel kumbagilt poolt 50 sammu, kokku 100 sammu. Ei juuda ta nende sammudega wõita, siis on mäng wiigi pääle jäänud. Ei taha wastane 50 sammu lugemist wasta wõtta, siis kutsutakse erapooletumad (päältwaatajad) kohtumõistjateks.

§ 35. Mängimise katki-jätmine.

Kui mängija mängi juurest ära läheb, astumise pooleli jätab, malelaua meelega ümber lükkab, maleseadustest ei hooli, erapooletumat kohtumehet ei võta, siis on ta võidu kautanud ja temaga ei mängita enam edasi.

§ 36. Erapooletu.

Erapooletumal (päältwaatajal) on õigus waidlusi lõpetada ja õigust mõista, kui teda seks palutakse. Muidu ei tohi ennast keegi mängijate wahel segada. Kohtumõistmise juures peab ta maleseadusi tähele panna, milledest ta kuidagi wiisi ei tohi üle astuda. On mõlemad mängijad ühe küsimuse erapooletumale kohtmiseks ette pannud, siis peawad nad mõlemad erapooletuma otsufega rahul olema.

§ 37. Üleüldised eeskirjad.

Maletaja peab muidugi pääle maleseaduste ta üleüldiste kõlbuse-eeskirjade pääle waatama. Keegi ärgu unustagu, et male k a u n i s mäng on, mis mängijale meelesajutust ja terawat mõtlemist peab andma. See ei ole sünnis, kui wõitja wõitu kuidagi alandatakse, näituseks seega, et ennast millegiga wabandatakse. Kes wõitis, mängis wististe paremine. Malew oli ju esialgu mõlematel ühe kangune. Mängimise juures on tarwis waja w a g u s i olla. Teise eksitamine ja segamine on maletamise juures kõlbmata. Kui wõimalik, siis otse enesele tublim wastane üles ja lahe teda mängu algul mõni oma malend malelaualt ära wõtta, mis teda nõrgestab. Muidu oleks temal nõrga mängijaga liig wähe wõitlemist.

Sarjuta ennast seega tubliks maletajaks, et ja oma sammusid ialgi tagasi ei wõta. Tagasiwõtmine on üleüldse laiduwäärt. Kus päältwaatajad mängijaid segawad, jääb ära parem mängigi. Ekstajatele jeleta nende kohus ära ja katsu neist malesõpru saada.

See selle kallal tööd, et kaunis male **C e s t i r a h w a m ä n g u k s** saaks!

§ 38. **K a h i - m ä n g .**

Eõna **k a h i** tähendas wanast ohwerdamise kohta. Males tähendab **kahimäng** üht mängu, mille hakatusel mängija ühe soldati meelega ohwerdab, et seeläbi oma malenditele kangeks pääletungimiseks teed lahti saaksid. On esimestes sammudes kuninga soldatid kumbgi kaks ruutu edasi astunud, siis tõmmatakse kuninga odamees kaks ruutu edasi, kes siis saab löödud. See on **kuninga kahimäng**, mis sellest mängust välja tuleb. Astuvad lipu soldatid kumbgi kaks sammu esimestel kordadel edasi, siis tõstetakse lipu odamehe soldat kaks ruutu ette, kust ta ära lüüakse. Sellest saab **lipu kahimäng**. Iseäranis kena on kuninga kahimäng. See, kes oma kuninga odamehe soldati ohwerdab ja seega kahimängu mängib, võib pääle ohwerdamise õige elawalt wastase malewa pääle tungida. Wastane peab siin ennast hoidma ja malendid tulewad seega käredate wõitlusesse. Wõit on kahimängu mängijal enam loota kui ta wastasel.



Tõine jagu.

Mängimine.

Kui noor malesõber eelseiswad paragrahwid läbi lugenud, siis hakatu ta kohe mängima. Kui tall ka mõned õpetused peakšiwad segased olema, siis tuleb selgus kergeste, kui ta mõne aja ju mängimist harjutanud ja siis algusõpetusi uueste läbi wõtab. Esiotsa saab juba ka sellest, kui õppija ainult § 1—14 läbi wõtab ja siis kohe mängimisega hakatust teeb. Sellepääle wõib ta § 24—38 tähele panna ja läbi lugeda, siis jälle mängida ning wiimaks § 15—23 kätte õppida, mis tema mängimise osarust kaswatawad.

Ehk küll malel ainult 32 malendit on, jüski on nende sammude küllus üsna lõpmata suur. See arw, millega meie üksikuid ja isefuguseid malemängusid wõikšime tähendada, tuleb 88 nulliga kirjutada. Et selle arwu suuruselt natukene aime saada, mõtleme meie, et iga liiwatrafene, mis meie maakera pääl on, maakera suuruseks paisuks. Iga niijugune maakera oleks inimestega täidetud ja iga paar inimest mängiks malet, igas tunnis üks mäng. Neil läheks umbes 6000 aastat aega ära, kui nad kõik wõimalikud mängid läbi jõuakšiwad mängida. Sellest näeme, kui suur õppimisepõld malesõbral ees on.

Siin tahame meie hakkajale ainult ühe mängu ette kirjutada. Tema mängigu ta tõisega ehk üksi läbi ja küšigu iga astumise juures järele, mispärast lust nii astuti ja mitte tõšitti. Olewikus tahame edes

pidi pikemaid seletusi teha kõikjaguste mängi alus-
tuste ja lõpetuste kohta ja igas numbris mõne üles-
ande tuua.

Kirjutamise viis on lühidelt nii: g2—g4 tähendab: kuningas sõdat astub oma esialgusest ruudust kaks sammud edasi g4 ruudu sisse. a1—a6 tähendab: lipu waner lähed oma seisukohast (a1) viis sammud edasi a6 ruudu sisse. + tähendab tuld kuningale. + ja × tähendab tuld kuningale ja wõit. l. tähendab lööb. 0—0 tähendab wanerdus kuningas tiiva, 0—0—0 wanerdus lipu tiiva poole.

M ä n g.

Seda mängu mängivad kuulsad maleangelased Steinitz (Wiinist) ja Winawer (Waršawist) Wiini malekongressil a. 1882 ja saiwad esimese hinna (2000 kuldnat kingitust Austria keisri poolt ja 2000 kuldnat kongressi poolt — kokku umbes 3500 rbl.), mis nende wahel ära jautati.

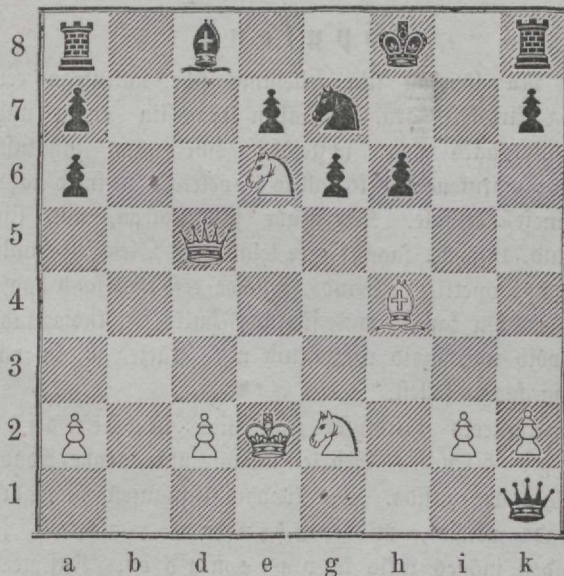
Walge — Steinitz.

Must — Winawer.

- | | |
|-----------------------|----------------------------|
| 1. g2—g4 | 1. g7—g6 |
| 2. g4—g5 (halb samm!) | 2. h7—h6 (hää wastus!) |
| 3. e2—e4 | 3. d7—d5 (hää!) |
| 4. e4 l. d5 | 4. h8 l. d5 |
| 5. b1—d3 | 5. e8—d7 (hää!) |
| 6. d1—h4 | 6. d7—b6 |
| 7. e1—e2 | 7. d5 l. h2 + |
| 8. e2 l. h2 | 8. b6 l. b2 |
| 9. g1—e2 | 9. b2 l. a1 |
| 10. d3—b5 | 10. b8—a6 (mitte ülihääl!) |

- | | |
|------------------|--------------|
| 11. b5—e6 + | 11. g8—h8 |
| 12. h1 l. a6 | 12. b7 l. a6 |
| 13. h2—d5 | 13. i8—g7 |
| 14. i1—g2 (hää!) | 14. a1 l. k1 |
| 15. g5 l. h6 | 15. i7 l. h6 |

Malendite teis on nüüd:



- | | |
|--------------|--------------|
| 16. h4—k6 + | 16. h8—i8 |
| 17. d5—e4 | 17. k1 l. k2 |
| 18. k6—h4 | 18. k2—k5 |
| 19. e4 l. h6 | 19. g7—e5 |
| 20. h6—e8 + | 20. i8—i7 |
| 21. e8—a5 | 21. e5 l. h4 |
| 22. a5—d3 + | 22. g6—g5 |

23. g2 l. h4	23. k5—i5
24. i2—i3	24. k8—h8
25. e6—g4	25. i5—g7
26. h4—e5	26. g7—g6
27. e5—d7	27. g6—k6 + ja ×

Sõpufõna.

Ma lõpetan siin sellesama ühe näitusega eelseisva kirjakeste ära. Annaksin ma siin enam näitusi, siis saaks noor maleõber küll enam juhatust, aga raamatukene lähaks kalliks ja peletaks mitmed tahtjad enesele eemale. Kes nende juhatustega, mis siin pakutud, tutwaks saanud, see leiab igast Dlewiku numbrist mõne õpetlise ülesande, millede eest jääl saab hoolt kantud. On kauni male-õprade hull ju kaswanud, siis wõib suuremaid raamatuid neile kätte muretseada. Esiotsa saagu sellest.

Suureks takistuseks on siin malendite kõrge hind. Sellele tahan mina nende ridade kirjutaja abi otsida. Ma loodan niifuguseid malendid kujutada wõiwat, mis palju odawamad ja wanadest mõnes tükis ka paremad on. Kui need walmis saawad, teatan seda male-õpradele ajalehtedes.

Lõppeks teatame rõõmuga, et male igalpool rohkestes õpru on leidnud, nõnda et meie eelseisva male-õpetuse Dlewikust selleks raamatukeseks ära trükkisime. Sääd edenemist sellele kaunile mängule Eesti wendade ja iseäranis õdede seas soowib südamest

male eestistaja.

